

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tri Kusuma Handayani, (2011), “Tentang Pembuatan Animasi 3D Organ Reproduksi Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Remaja Dalam Penyuluhan Kesehatan Reproduksi Remaja”.
- [2] Rudy Adipranata, (2004), “Tentang Pembuatan Prototype Animasi 3D Dengan Menggunakan Netimmerse Library”.
- [3] Santoso, A., Tri L. dan Arief S. (2015). "Aplikasi Android Sebagai Media Alternatif Promosi Produk Dan Training Di PT Djarum Berbasis Augmented Reality".
- [4] Santi Aji, G. (2014). “Perancangan Aplikasi Ensiklopedia Hewan Endemik di Indonesia Berbasis Android”
- [5] Andi Santoso, Tri Listyorini, (2015), “Aplikasi Android Sebagai Media Alternatif Promosi Produk dan Training di PT Djarum Berbasis Augmented Reality”.
- [6] Sutopo, Ariesta Hadi. 2003. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Graha Ilmu
- [7] Syahfitri Yunita. 2011, “Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer”.
- [8] Jevri Setia Nugraha, (2012), “Tentang Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Tata Surya dan Exoplanet Dengan Menggunakan Unity Untuk Sekolah Menengah Pertama Berbasis 3D”.
- [9] Widodo, A. 2011., Implementasi Virtualisasi Perpustakaan 3D Berbasis Web Dengan Blender Game Engine, Perpustakaan 3D, Fakultas Teknik Universitas Indonsia, Jakarta.